Conceituando o Game Design: O que é e o que faz um Game Designer

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster esta é a Aula 4 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos conhecer o que é o Game Design e entender os conceitos da função de Game Designer, posteriormente vamos entender como as ideias são importantes para um game designer e o porquê não podemos desperdiçá-las e finalmente vamos entender como a diversão é importante em um jogo digital e porque temos que prototipar e testar nosso projeto.

O que é Game Design? Quem é o Game Designer? Como se tornar um Game Designer? São tantas perguntas que eu sei que vocês não sabem por onde começar. Mas se seguirmos essa ordem em entender o Game Design, depois a função de Game Designer e como ser um Game Designer, vai ficar mais fácil.

O Game Design pode ser definido como um sistema de ideias que define o que são os jogos e como eles funcionam, são as definições de como os jogadores vão interagir com o jogo, suas regras, a dificuldade, a diversão. É literalmente como **"se joga o jogo"**. Claro que atualmente o Game Design significa muito mais do que somente a ideia. Em grandes jogos teremos uma ligação com à história, com o enredo e eventos históricos dos personagens, com o cenário, com o combate, com a monetização, com a pontuação e entre outros.

O Game Designer pode ser considerado um artesão de experiências, um comunicador e funileiro. Você que quer se tornar um, o importante é começar agora, não espere por nada, pode começar até depois de ler este resumo. Basta começar a pensar e colocar as ideias no papel. Claro, não é tão simples assim. Muitos têm uma crise de confiança e sentem-se presos em um beco sem saída e isso é normal. É extremamente importante que você como Game Designer construa sua confiança. Como um designer novato, você pode pensar: "Eu nunca fiz isso - não sei o que estou fazendo." Depois de ter um pouco de experiência, você pode pensar: "Minhas habilidades são muito limitadas e este jogo é diferente do anterior. Talvez eu só tenha tido sorte da última vez que fiz o design de tal jogo" E quando você for um designer experiente, você pode pensar: "A indústria é diferente agora. Talvez eu tenha perdido meu talento". Esses pensamentos não ajudam e uma grande mente criativa não tem medo de errar. Ou seja, um Game Designer tem que pensar em coisas bem diferentes, às vezes absurdas, estranhas, bizarras, e não ter medo de falhar por isso. porque somente as falhas são o caminho para o sucesso.

Trazendo uma comparação à outras profissões, da mesma forma que um arquiteto esboça um projeto para um edifício ou um roteirista escreve o roteiro para um filme, o game designer planeja toda a estrutura e elementos de um sistema que, quando colocado em movimento pelos jogadores, cria a experiência interativa que é jogar. Um ponto que podemos levar em consideração é, como o impacto dos jogos digitais aumentou, houve uma explosão de interesse no game design como carreira. Todos querem pensar e criar jogos, já que eles são uma nova forma de expressão. Uma das coisas mais importantes para se tornar um bom game designer é saber das habilidades e ferramentas que você vai precisar no decorrer do caminho (*spoiler*, é um pouco de tudo), além de compreender como os jogos funcionam e porque os jogadores os jogam. Vamos conhecer o processo aqui nessa disciplina. Ah, uma dica importante! Use suas ideias para transformá-

las em jogos bons e que não são "versões" dos jogos já disponíveis no mercado. Cópias de jogos já existentes existem muitas e nunca funci[illegible].

Quanto às ideias, precisamos descobrir de onde elas vem. A ideia da disciplina é ajudar vocês a entender o que é o game design e inspirá-los a projetar seus próprios jogos. Quando você pensa no design de um game (talvez já tenha feito isso), você pode estar pensando que não está agindo da maneira certa ou não usando os métodos que os designers de jogos da indústria usam. Estou imaginando que o método mais básico que vocês pensaram para projetar seus jogos foi algo como:

1. Pense em uma ideia.

2. Experimente.

3. Continue mudando e testando até que pareça bom o suficiente.

O que parece meio amador certo? Mas é exatamente isso que os game designers de jogos fazem. O que vamos entender melhor é algumas maneiras de fazer esse método.

A primeira coisa a entender sobre as ideias é que elas não aparecem do nada - mesmo que pareçam. **Grandes ideias vêm de grandes contribuições** para sua mente. Por incrível que pareça, viver uma vida cheia de curiosidades, conhecer pessoas novas, lugares diferentes, pensamentos e eventos interessantes é o ponto de partida para ser uma pessoa cheia de ideias. E engana-se quem acha que um game designer vai tirar todas suas ideias jogando jogos. Passar uma parte significativa do dia fazendo algo diferente de jogar games é extremamente importante: ler um livro, revista ou um jornal, assistir a um filme, assistir à séries, ouvir música, tirar fotos, fazer exercícios, desenhar, aprender uma língua diferente, são tantas possibilidades. Seja o que for, faça com curiosidade tentando absorver tudo que for possível. Use seu interesse em algo diferente de jogos para preencher sua mente com ideias para criar bons jogos.

Tentando entender como as pessoas desenvolvem ideias criativas, Mihaly Csikszentmihalyi, descreveu estágios da criatividade da seguinte forı

- Preparação: A preparação é ficar imerso em um assunto de interesse, um conjunto de problemas para o nosso jogo ou o tema que a gente quer trazer pra ele.

- Incubação: A Incubação é um período de tempo em quais ideias "se agitam" na nossa consciência. Podemos relacionar com o *Brainstorm*, jogar ideias para todos os lados.

- Insight: O Insight é aquele "*AHA*!", aquele flash que vem em qualquer momento do dia, quando as peças do quebra-cabeça se juntam em uma ideia

- Avaliação: Avaliação é quando o game designer decide se o insight é valioso e vale a pena seguir com ele. A ideia é realmente original? É realmente diferente e única?

- Elaboração: Elaboração é a parte mais longa do processo criativo; é a que leva mais tempo e é o mais difícil de entender. É desenvolver a ideia em algo concreto

O que tem que ficar claro é que esse processo criativo é não-linear, as coisas não necessariamente devem acontecer nessa ordem. Por exemplo, às vezes a incubação leva algumas horas ou, pode levar anos.

É ótimo quando ideias de jogos surgem de sua cabeça totalmente formadas. Mas isso não acontece sempre assim. Uma ótima técnica para ajudar a formar ideias é fazer uma lista de categorias e misturá-las. Depois de ter essas listas, o game designer está livre para começar a misturar e combinar ideias - talvez um jogo mobile, em que tem que se montar quebra-cabeças relacionados à instrumentos musicais, porque o tema é musical e o

personagem principal é um Rockstar, e no decorrer do jogo a trilha sonora é um punk rock tocado pela banda desse personagem. Não tenha medo de inventar outras categorias. É importante usar essa etapa pra ter uma visão geral de tudo o que precisa ser definido. E depois de tomar a decisão interna, "Sim, vou fazer isso!". O ideal é se comprometer e seguir com essa ideia e pensar nas consequências dessa escolha. Porque posteriormente teremos que garantir a diversão através de prototipagem.

Embora a classificação de diversão seja um exercício interessante, isso não é muito útil pra nós game designers. Até porque sempre existem problemas. Por exemplo, uma ideia de um jogo pode parecer divertido no papel, mas pode ser extremamente chata quando se transmite a ideia para a tela, para um jogo digital interativo. Ou diferente, pode até mesmo funcionar, mas só ser divertido para você. O problema com a diversão é que, como o humor, ela é totalmente subjetiva. O que eu acho divertido, outra pessoa pode não achar. E mesmo se eu encontrar algo divertido na primeira vez que eu jogar, é quase certo que não será divertido na centésima vez que eu jogar. Isso acaba acontecendo com todos os desenvolvedores de jogos enquanto trabalham em um jogo. Você vai jogar o mesmo nível, com o mesmo personagem, do mesmo jeito, centenas de vezes ao longo da produção do projeto.

Aqui tem um ponto importante a levar em consideração, muitos desenvolvedores ficam tão acostumados com uma mecânica ruim, uma parte da arte mal elaborada, ou uma câmera confusa em seus jogos que não reconhecem mais os problemas e acabam deixando isso pra trás por ser algo temporário e aquela atividade não-divertida - ou até feia e mal acabada - no jogo continua lá até o lançamento.

A única verdade ao projetarmos jogos é que não temos a garantia que o jogo será divertido. Isso acontece porque não conseguimos atingir todos os tipos de jogadores, mesmo que a porção de jogadores de jogos eletrônicos hoje seja imensa, nunca vamos agradar a todos.

Scott Rogers (2014) propõe **A Teoria da Não-Diversão** da seguinte forma: "Comece com uma ideia "divertida". Conforme você vai desenvolvendo o jogo, se você encontrar algo no jogo que não seja divertido, remova-o. Depois de remover tudo que não é divertido, tudo o que resta é a diversão." A teoria da não-diversão deve ser aplicada várias vezes durante o desenvolvimento do jogo. Faça uma lista para determinar o que está tornando o jogo "não divertido". Como você reconhece o que não é divertido? Normalmente, é bem óbvio. Pode ser a movimentação ruim de um personagem que torna impossível ir até um local do jogo que é necessário chegar. Os quebra-cabeças podem ser muito difíceis. Os inimigos podem ser muito fáceis de derrotar. E a lista pode ser gigante. E se uma ideia não é divertida no primeiro momento, elimine-a logo para buscar outra melhor.

E para validar o que é divertido ou não-divertido, precisamos **prototipar**: desenvolver versões incompletas do jogo que está sendo desenvolvido. Cada protótipo de jogo deve ser projetado para responder à algumas perguntas. Você deve ser capaz de fazer as perguntas com clareza. Se você não puder fazer perguntas e respondê-las, seu protótipo pode ser uma perda de tempo. E esqueça qualidade nesse momento, o quanto mais rápido for a prototipagem, mais rápido os problemas do jogo aparecem e o que não é divertido pode ser removido. A prototipagem não precisa necessariamente ser digital, pode ser tudo no papel sem interação com o digital.

Atividade extra

Palestra "Os problemas amaldiçoados no Game Design" de Alex Jaffe da Riot Games

Link: https://youtu.be/8uE6-vli1rQ

Referência Bibliográfica

ANTHROPY, Anna. CLARK, Naomi. **A Game Design Vocabulary.** Addison-Wesly, Upper Saddle River, NJ. 2014

BETHKE, Erik., **Game development and production**. Texas, Wordware Publishing, Inc. 2003

FULLERTON, Tracy., **Game Design Workshop**. 3rd Edition, NW ,CRC Press. 2014

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games.** Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo, Cengage Learning Brasil. 2012

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

Ir para exercício